En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de cookies pour vous proposer des services et offres adaptés à vos centres d'intérêts. Fermer ✕
Pour en savoir plus et paramétrer les cookies...

E3 2014> ON A REVU LES SIMS 4

Zoom, par **Dr Chocapic** - Mardi 17/06/2014 à 10h 55
Tags : PC, E3 2014, Simulation

Annoncé il y a un tout petit peu plus d'un an, Les Sims 4 avait d'ores et déjà eu droit à sa présentation très privée l'an dernier à l'*E3*.

Avec une sortie calée à la fin de l'année, on s'attendait évidemment à ce que le quatrième épisode de la fameuse série de simulation de vie soit de retour à Los Angeles cette année mais pas à ce que cette démonstration soit, une fois encore, non-jouable. Il en découle un nouvel aperçu tout à fait complet du jeu mais sans la moindre surprise pour quiconque a bien suivi son activité récente.

LE JOUR SANS FIN

Première formalité administrative à accomplir lorsque l'on se lance dans une nouvelle aventure au pays des Sims, la création de personnage servait évidemment d'introduction à cette nouvelle démonstration du prochain épisode de la franchise à succès. L'occasion pour Maxis d'exhiber la puissance de ce nouvel outil qui permet de modeler visages et corpulences sans avoir à s'embarrasser d'une quelconque avalanche de *sliders* ou de sous-menus, une simple série de clics de la souris appliqués directement sur le Sim suffisant à élargir épaules et hanches ou à affiner une silhouette. Inventer des personnages uniques devrait donc être beaucoup plus simple qu'autrefois et l'intégration de quelques options supplémentaires, comme la démarche sélectionnable, devrait accroître le caractère appliqué à nos ouailles. Au-delà des simples attributs physiques, la sélection de traits de caractères ainsi que d'objectifs de vie sur le long terme est toujours au menu avec des interaction inédites, permettant de faciliter la progression vers l'ultime rêve de notre dernier Sim en date. Tout ça offre évidemment des possibilités de personnalisation très élevées... qu'on n'est pas très surpris de redécouvrir vu qu'elles nous avaient déjà été présentées avec tout autant de détails, voire plus, il y a un bon mois de ça.

Qu'à cela ne tienne, Maxis enchaîne directement sur une phase de *gameplay* où ces nouveaux Sims vont avoir l'occasion d'exhiber l'influence des émotions sur la jouabilité. On découvre ainsi qu'un individu enragé va voir la grosse majorité de ses actions et interactions possibles modifiées par cette rogne déchaînée, parfois avec des conséquences négatives - au hasard si l'on essaie de converser avec un collègue - mais occasionnellement avec des effets positifs, les exercices physiques étant par exemple rendu encore plus efficaces en cas de grosse colère. A l'inverse, un individu de bon poil sera lui aussi capable de profiter de cette humeur dans les effets de ses différents choix d'action, boostant largement la capacité à se faire des amis rapidement par exemple. Une influence et un éventail d'action augmenté qui va aller s'ajouter aux habituels bonus octroyés par les traits choisis lors de la création de nos Sims mais, là encore, il ne s'agit pas vraiment d'une information bien inédite puisque l'on nous avait déjà présenté cette fonctionnalité l'an dernier.

Pas de panique, il est maintenant temps d'éditer la demeure de nos Sims fraîchement créés afin d'y organiser une petite soirée. C'est l'occasion pour Maxis de présenter les nouvelles fonctionnalités de l'outil d'édition de maisons, qui est maintenant capable de modifier des bâtisses sans forcément impliquer des démolitions massives. Les murs peuvent être étirer en largeur comme en hauteur, des pièces peuvent être déplacées d'un étage à l'autre et l'on peut même visiter une librairie de créations communautaires à la **Spore** afin d'importer un manoir ou une salle de bain fabriqué par un autre joueur à l'autre bout du monde. Une fois de plus, l'efficacité de l'outil est indéniable et la présence de certaines possibilités réclamées depuis très longtemps, comme le réglage de la hauteur des fondations sur une maison déjà complète, fera plaisir au plus gros fans mais cela n'empêche pas la redite vis à vis d'une vidéo datée du mois dernier. Les développeurs ont beau avoir renforcé le côté rigolo des situations avec l'arrivée d'un Chuck Norris prof de sport ou d'un Kim Jong-Un fan de pâtisserie, on a tout de même l'impression d'avoir vu plus de remplissage que de réel contenu inédit sur cette présentation qui n'a pas répondu à la moindre question inédite sur le jeu. La communication de Maxis a intérêt à s'accélérer d'ici la sortie, sous peine de faire passer **Les Sims 4** pour une suite bien maigre en nouveautés dans les yeux des aficionados de la franchise.

PREVIEW
LES SIMS 4
Impressions E3 2014

BANDE ANNONCE
LES SIMS 4
Le mode Construction

BANDE ANNONCE
LES SIMS 4
Créer un Sim

Dr Chocapic (Thomas Mangot), Journaliste

publicité

JEUX EN RELATION

Les Sims 4

Genre : Simulation de vie
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Maxis
Plateforme : PC MAC

ARTICLES EN RELATION

E3 2014 SUR GAMEKULT

17/06/2014
E3 2014> Sonic Boom 3DS, du neuf avec du mieux

17/06/2014
E3 2014> On a revu Les Sims 4

17/06/2014
E3 2014> Citizens of Earth bat la campagne

17/06/2014
E3 2014> Notre sélection indé en vidéo

17/06/2014
E3 2014> A.N.N.E sur Steam et Wii U

Gamekult.com : toute l'actualité du jeu vidéo PC, consoles, mobiles. Tous droits réservés © 2000-2014 - A voir sur Gamekult : E3 2014 | Japan Expo | Gamescom | TGS
ZDNet.fr | CNETFrance.fr | Forum tablettes tactiles | Forum android | Forum iPhone | Samsung Galaxy S4 | Facebook
© 2014 CUP Interactive SAS (France). Tous droits réservés.